

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCEKITA KELAS VSDNPETUNG 1 BONDOWOSODENGAN PENGGUNAAN PERMAINAN KREATIF

(Improving The Students Story Telling Achievement On The Fifth Grade By Using Creative Games At SDN Petung 1 Bondowoso)

Dessy Rinenty, Dra. Endang Sri Widayati, M.Pd, Rusdhianti W, M.Pd
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: Decy.dec33@yahoo.com

Abstrak

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang penting bagi siswa SD. Data observasi awal, menunjukkan bahwa pembelajaran bercerita di siswa kelas V sDN Petung 1 Bondowoso rendah. Hal tersebut disebabkan karena adanya perasaan takut, kurangnya sosialisasi komunikasi dan metode ceramah saat pembelajaran. Dari ketiga faktor itulah, peneliti ingin meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan permainan kreatif dengan alat kursi mendongeng. Permainan ini diharapkan dapat membuat siswa lebih meningkatkan kekreativitasannya dan membawa siswa lebih baik dalam kemampuan berceritanya.

Kata Kunci: keterampilan bercerita, permainan kreatif, kursi mendongeng.

Abstract

Speaking skill is one of important skill for elementary school students. The observation data from the preliminary study revealed that the learning of telling story on the fifth grade students at SDNPetung 1 Bondowoso was low. That condition is caused by fear, the socialization of communication, and conventional method in teaching learning process. From the three causes, the researcher wants to improve students' telling story ability by using creative game namely the storytelling chair. This game is expected to improve students' creativity and telling story ability

Keywords: *telling story ability, creative game, storytelling chair*

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang wajib dimiliki setiap siswa. Untuk terampil berbahasa, siswa harus menguasai empat aspek keterampilan berbahasa. Terampil berbahasa terdiri dari menyimak berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek berbahasa tersebut adalah kesatuan aspek yang saling berhubungan dan saling berkaitan dalam kehidupan, khususnya bidang pendidikan. Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan secara lisan. Berbicara adalah bentuk komunikasi yang membentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor fisik, yaitu: alat ucap, berupa suara, gerakan tubuh, mimik untuk mempertegas isi pembicaraan.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting peranannya dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Keterampilan berbicara selayaknya dikuasai

siswa Sekolah Dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Seperti yang diungkapkan Galda (dalam Supriyadi, 2005: 178) keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya.

Berdasarkan observasi prasiklus, faktor penyebab minimnya penguasaan bercerita siswa tersebut, yang pertama dikarenakan adanya perasaan takut pada siswa kelas V pada saat pembelajaran bercerita, faktor selanjutnya adalah kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru kurang terjalin dengan baik, dan faktor terakhir terletak pada

penggunaan metode pembelajaran yang sering digunakan guru saat mengajar yakni metode ceramah.

Berdasarkan faktor-faktor penyebab rendahnya kemampuan bercerita siswa tersebut, hasil tes kemampuan berceritanya termasuk rendah. Hal tersebut terbukti pada pembelajaran bercerita prasiklus, dari 35 siswa, terdapat 10 siswa atau 28,5% kemampuan siswa dalam kebahasaan dan nonkebahasaan sangat kurang, 18 siswa atau 51,4% siswa dalam kategori kurang dan hanya 7 siswa atau 20% yang masuk kategori cukup. Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini dilakukan tujuan bagaimanakah (1) mendeskripsikan peningkatan proses kemampuan bercerita kelas V SDN Petung 1 Bondowoso sebelum dan sesudah menggunakan permainan kreatif (2) peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso dalam pembelajaran keterampilan kemampuan bercerita.

Metode Penelitian

Rancangan Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas digunakan karena kemampuan siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso dalam bercerita masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang maksimal. Menurut Oja dan Simuljan (dalam Rofi'udin 1998:13) jenis penelitian yang simultan terpadu lebih memfokuskan pada teori dengan cara mengikutsertakan praktisi (guru), untuk berpartisipasi dan keterlibatannya tidak terlalu mendetail. Artinya guru terlibat dalam tindakan berupa penggunaan permainan kreatif, bersumber dari peneliti. Jadi, dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai kolaborator dan peneliti sebagai inovator.

Hasil Penelitian

Pembelajaran menggunakan permainan kreatif pada siklus I dan siklus II yang dilaksanakan siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso menggunakan alat kursi dongeng untuk bercerita, penerapan kegiatan permainan kreatif disini ialah setiap kelompok yang terdiri dari 3 siswa menceritakan sebuah cerita dimana setiap siswa mendapat giliran bercerita dengan tiga bagian cerita yang berbeda yakni, (awal cerita, inti cerita dan akhir cerita). Setiap kelompok yang maju, duduk di kursi dongeng dan siswa dalam kelompok tersebut secara bergiliran bercerita di depan kelas sesuai runtutan cerita.

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tiga siklus yaitu siklus prasiklus, siklus I, dan siklus II.

1. Keterampilan Bercerita Prasiklus

Hasil kemampuan bercerita siswa kelas V secara umum, dapat disimpulkan bahwa dari 35 siswa, ada 10 siswa atau 28,5% masuk pada tingkatan antara 5—9 dengan kriteria sangat kurang baik. Sedangkan 18 siswa atau 51,4% dengan tingkatan skala 10—13 memiliki kemampuan bercerita kurang, 7 siswa atau 20% masuk pada tingkatan antara 14—17 dengan kriteria cukup. Nilai rata-rata kelas yang dicapai yaitu 11,14 dengan kriteria kurang.

2. Keterampilan Bercerita Siklus I

Secara umum keterampilan bercerita pada siklus I, menunjukkan bahwa dari 35 siswa, 7 siswa atau 20% masuk pada tingkatan antara 5-9 dengan kriteria sangat kurang baik. Sedangkan 18 siswa atau 51,4% dengan tingkatan skala 10—13 memiliki kemampuan bercerita kurang, 5 siswa atau 14,7% masuk pada tingkatan 14—17 dengan kriteria cukup, dan 5 siswa atau 14,2% mencapai tingkatan skala 18—21 dengan kriteria baik. Nilai rata-rata kelas yang dicapai yaitu 12,6 dengan kriteria kurang.

3. Keterampilan Bercerita Siklus II

Hasil analisis kemampuan bercerita siklus II secara umum menunjukkan bahwa, siswa yang masuk pada skala 10—13 sejumlah 3 siswa atau 8,5% dengan kategori kurang. Siswa dengan tingkatan 14—17 sejumlah 9 siswa atau 25,7% dengan kategori cukup, 18 siswa atau 51,4% dengan kategori baik, dan 5 siswa atau 14,2% dengan kategori sangat baik. Skor rata-rata kelas yang dicapai pada siklus kedua ini yaitu 18,9 dengan kategori cukup.

4. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Bercerita Siswa

Gambaran secara umum perbandingan kemampuan bercerita siswa dapat diketahui setelah membandingkan hasil kemampuan bercerita pada prasiklus dengan hasil kemampuan bercerita siswa menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus dari 35 siswa terdapat 28 siswa atau 80% belum mencapai keberhasilan, sedangkan 7 siswa atau 20,1% belum mencapai keberhasilan. Oleh karena itu, dilakukan siklus I yaitu diperoleh dari 35 siswa terdapat 11 siswa atau 31,4% telah mencapai keberhasilan, sedangkan sisanya sebanyak 24 siswa atau 68,5% telah mencapai keberhasilan.

Setelah tindakan siklus II, jumlah siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 3 siswa atau 8,5% dan yang telah mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 32 siswa atau 91,4%. Berdasarkan perbandingan antara prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut (a) penggunaan permainan kreatif dalam pembelajaran bercerita dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso. Permainan kreatif dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Pembelajaran penggunaan permainan kreatif menciptakan hasil belajar yang menyenangkan, suasana kelas lebih hidup, lebih santai dan tidak menjenuhkan. Siswa lebih aktif, percaya diri, semangat, dan seolah-olah siswa tidak merasa sedang belajar. Guru ketika pembelajaran menggunakan teknik permainan kreatif lebih menarik, santai, dan cara penerapannya mudah. Adanya penggunaan permainan kreatif menghasilkan proses belajar yang maksimal, bagus dan memuaskan. (b) kemampuan bercerita siswa setelah dipergunakannya permainan kreatif dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diperhatikan dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 7 siswa atau 20,1% yang mencapai ketuntasan dan 28 siswa atau 80% yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Setelah digunakan teknik permainan kreatif pada siklus I, ada peningkatan siswa yang mencapai nilai ketuntasan kemampuan belajar yaitu dari 7 siswa menjadi 11 siswa atau 31,4 %. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan 4 siswa. Pada siklus II jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar sebanyak 32 siswa atau 91,4%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar berkurang menjadi 3 siswa. Dari tiap-tiap siklus tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan bercerita siswa sudah mengalami peningkatan.

Hasil akhir bercerita siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso sudah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang penggunaan permainan kreatif dalam pembelajaran bercerita siswa kelas V SDN Petung 1 Bondowoso saran, yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. (a) guru bahasa dan sastra Indonesia, disarankan dalam penggunaan permainan kreatif pada pembelajaran bercerita, sebaiknya guru menjelaskan dan mempraktikkan sebagai contoh agar siswa dapat menerapkan penggunaan permainan kreatif lebih jelas dan mudah dimengerti agar siswa tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung (b) peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dengan bahasan yang berbeda disarankan merencanakan rencana pembelajaran sebaik mungkin terutama pada skenario pembelajaran, pengaturan ruang, dan alokasi waktu.

Daftar Pustaka

- [1] Peternggili. 2012. <http://peternggili-pedrozhaqoutez.blogspot.com/2012/10/qoutez-makalah-keterampilan-berbicara.html> [10 Juli 2013].
- [2] Rofi'uddin, Ahmad. 1999. *Rancangan Penelitian Tindakan*. Lokakarya Tingkat lanjut Penelitian Kualitatif Angkatan VII Tahun 1998/1999: Lembaga Penelitian IKIP Malang.